MANUAL DE INSTRUÇÕES

# DIDDY KONG RACING™

**AVISO: POR FAVOR, LEIA ATENTAMENTE O FOLHETO DE INFORMAÇÕES INCLUÍDO NESTE PRODUTO, ANTES DE USAR O SEU SISTEMA NINTENDO®, CARTUCHO DE JOGO OU ACESSÓRIO.**

*Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.*

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

Parabéns pela escolha de Diddy Kong™* Racing para o seu sistema Nintendo 64®.

Leia este manual com atenção para assegurar o máximo aproveitamento do seu jogo. Guarde-o para futuras consultas.

**⚠ CUIDADO**

O NINTENDO 64 GERA IMAGENS REALISTAS E SIMULAÇÕES 3D. ALGUMAS PESSOAS PODEM EXPERIMENTAR TONTURAS, ENJÔO OU NÁUSEA ENQUANTO ESTIVEREM JOGANDO OU ASSISTINDO CERTAS IMAGENS. SE VOCÊ OU SEU FILHO EXPERIMENTAREM QUAISQUER DESSES SINTOMAS, DÊ UMA PAUSA E VOLTE A JOGAR MAIS TARDE

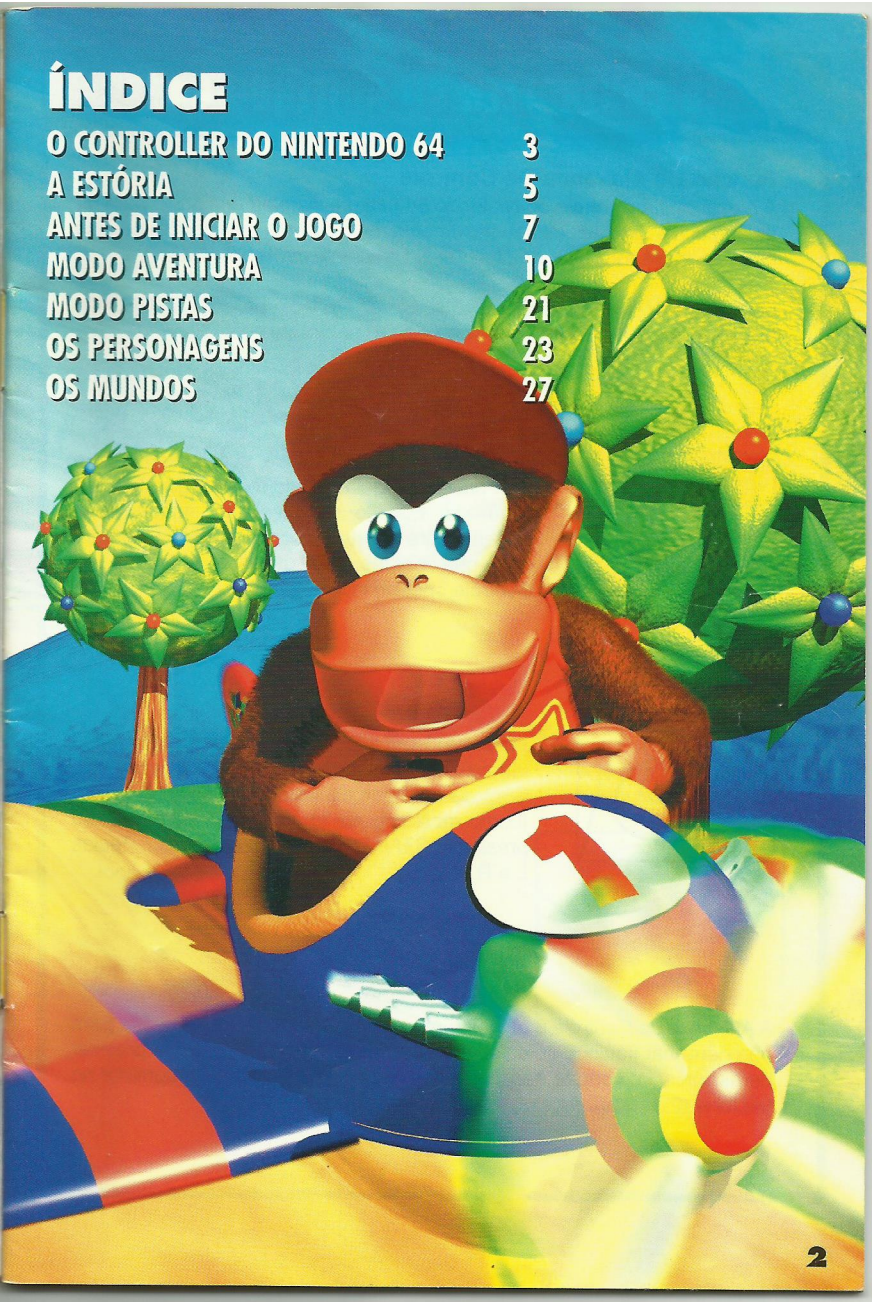
Nintendo®

© 1997 Rare.
* MARCA REGISTRADA DA NINTENDO
Diddy Kong, Banjo e Krunch são personagens licenciados da Nintendo.
Licenciado pela Nintendo.
Nintendo, o selo oficial, Nintendo 64 e o logo "N" 3D são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

©1997 Nintendo of America Inc.

# ÍNDICE


| | |
|---|---|
| O CONTROLLER DO NINTENDO 64 | 3 |
| A ESTÓRIA | 5 |
| ANTES DE INICIAR O JOGO | 7 |
| MODO AVENTURA | 10 |
| MODO PISTAS | 21 |
| OS PERSONAGENS | 23 |
| OS MUNDOS | 27 |

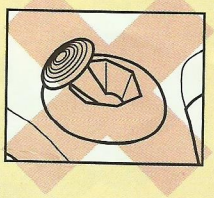



# O CONTROLLER DO NINTENDO 64

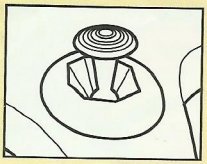
## Função Da Alavanca De Controle

A Alavanca de Controle do Nintendo 64 usa um sistema analógico para ler os ângulos e direções de seu movimento. Isso permite um controle preciso que não é possível usando-se a Tecla Direcional convencional.

Quando colocar a chave LIGA/DESLIGA do Console na posição ON, não tire a Alavanca de Controle de sua posição neutra no controller.



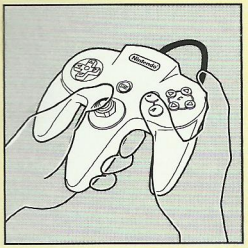
Se a Alavanca de Controle estiver segura em uma posição angular (como mostrado na figura à esquerda) quando o console for ligado, essa posição será ajustada como neutra. Isso fará com que games que usam a Alavanca de Controle operem incorretamente.



Para reajustar a posição neutra depois que o jogo tiver começado, solte a Alavanca de Controle para que ela volte a sua posição central (como mostrado na figura à esquerda) e então pressione START enquando segura as Teclas L e R.

A Alavanca de Controle é um instrumento de precisão. Tenha cuidado para não derramar líquidos ou colocar quaisquer objetos sobre ela. Se precisar de assistência, contate nosso Serviço de Atendimento ao Consumidor no telefone (011) 5505-4470.

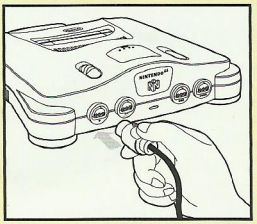
## Segurando O Controller do Nintendo 64



Enquanto estiver jogando Diddy Kong Racing, recomendamos que você use a posição mostrada à esquerda.
Segurando o controller desta maneira, você pode operar a Alavanca de Controle livremente com seu polegar esquerdo. Usando seu polegar direito, você pode facilmente acessar as Teclas A, B ou C. Coloque seu dedo indicador esquerdo em uma posição onde você não consiga pressionar acidentalmente a Tecla Z na parte de trás do controller.

## Conectando O Controller Do Nintendo 64

Até quatro jogadores podem jogar este game. Conecte o controller de cada jogador à entrada de controller apropriada na parte frontal do Console. Começando da esquerda, as entradas são para o Jogador 1, Jogador 2, Jogador 3 e Jogador 4.



**Você deve usar dois, três ou quatro controllers a fim de jogar os modos de jogo para 2, 3 ou 4 Jogadores.**

# A ESTÓRIA

Diddy Kong sentou na varanda de sua casa-da-árvore e abriu a carta cheio de curiosidade. Não era sempre que chegava uma mensagem de um lugar tão distante que tinha que ser trazida por pombo-correio!

Ansioso por descobrir o que ela continha, ele arrancou a folha de dentro do envelope e começou a ler.

"Querido Diddy", começava a carta. "Socorro!!!"

*Isso promete*, pensou ele. As coisas têm estado muito tranqüilas desde que a família dos Tigres chegou para passar o verão.

A mensagem era de seu velho amigo Timber, filho dos hóspedes dos Kongs, os Tigres. O jovem tigre se meteu em uma grande encrenca que, pelo menos desta vez, não era culpa sua. Depois de ler a carta mais algumas vezes, Diddy começou a roer as unhas com o olhar fixo em algum lugar além da névoa matutina que se espalhava pela floresta.

Seu auxílio foi pedido, portanto sua intenção de partir o mais rápido possível não poderia ser posta em dúvida. A questão que o preocupava agora era se ele deveria ou não recrutar uma ajuda extra, apenas por precaução... afinal de contas, esse tal de Wizpig parece ser um vilão dos mais perigosos.

Por fim, ele decidiu que seus amigos Banjo e Conker poderiam curtir uma aventura, mesmo que seus serviços não sejam necessários. Então o jovem símio desenterrou um toco de lápis do meio da bagunça de seu quarto e voltou para seu assento. Assobiando para Squawks – seu próprio pombo-correio provisório – começou a escrever umas mensagens.

Algumas horas depois, Diddy Kong estava nos primeiros passos de sua jornada, cruzando a floresta em alta velocidade. Um par de Kremlings espiões, que estava atrás de uma grande rocha, assistiu suspeito aos acontecimentos.

"Ei - aonde você acha que ele vai?" perguntou Krunch.

Seu companheiro franziu as sombrancelhas. "Por que?" indagou.

"E se ele estiver indo buscar reforços para lutar com os Kremlings?"

O segundo Kremling ponderou sobre isso e por fim percebeu o que Krunch estava prestes a sugerir. "Nada disso. Eu não vou", disse ele, para depois virar-se e se precipitar mata adentro.

Krunch virou seus olhos. "Imprestável", grunhiu. "Eu vou atrás dele", gritou ele para seu covarde colega. "Você vai avisar o chefe - vamos ver o que ele acha disso, hein?"

E com isso, Krunch saiu de trás das árvores, afastando a folhagem ao mesmo tempo em que resmungava.

Enquanto isso, Timber tentava acalmar a emocionada Pipsy, para que pudesse entender pelo menos metade do que ela estava dizendo.

"Ele disse que nos ajudaria!" gritava ela, fazendo com que Bumper e TipTup estremecessem conforme sua voz ecoava. "Ele disse que queria encontrar um campeão para enfrentar aquele porco de uma vez por todas!"

"Calma, Pipsy", falou Timber, tentando encontrar sentido nas palavras dela sem enervá-la. Afinal de contas, esse negócio todo foi bem mais difícil para a pequena ratinha do que para qualquer um deles. A indesejada intromissão de Wizpig deixou sua famíla sem teto.

"De quem você está falando?" perguntou Bumper.

"Taj! O Gênio!" balbuciou Pipsy. "Ele disse que ajudaria! De verdade, Bumper! Ele disse! Eu acabei de vê-lo!"

TipTup piscou. "O G-Gênio? M-Mas faz c-cinqüenta anos q-que ninguém o vê", protestou. "Eu sei! Eu sei! Mas eu acabei de vê-lo, eu juro!"

Timber franziu as sombrancelhas, pensando a respeito. "Isso significa que ele deve ter sido chutado para fora da montanha também", concluiu. "Afinal de contas, nós vimos o que os feitiços daquele porco podem fazer..."

Todos pensaram no enorme e malicioso rosto de Wizpig que havia sido esculpido na montanha durante a noite. Então eles pensaram nas pistas de corrida, o orgulho e alegria da ilha, que haviam sido magicamente seladas. Isso os fez pensar em Drumstick, amigo e campeão da ilha que havia partido para desafiar o intruso para uma corrida justa e que ninguém tinha visto desde então. "Nós poderíamos realmente conseguir com ajuda de Taj", apressou-se em dizer Pipsy.

"Sem objeções de minha parte", concordou TipTup, balançando a cabeça nervosamente.

Timber coçou sua cabeça. "Bem, acho que vocês têm razão", suspirou ele, "especialmente se derem um jeito nessa bagunça antes que meus pais voltem."

"Bem, se aquele Gênio quer um campeão, acho melhor todos nós começarmos a praticar", grunhiu Bumper, ficando de pé e tirando seus óculos.

"Grande plano", concordou Timber. "Vamos lá, pessoal – é, TipTup, até você. O auxílio deve estar chegando logo, mas nós não podemos simplesmente sentar e esperar – vamos até lá fazer o que for possível! *E só podemos esperar que Diddy Kong não fale nada disso para meus pais...*"

# ANTES DE INICIAR O JOGO

Insira corretamente o Cartucho de Jogo no Console Nintendo 64 e coloque a chave LIGA/DESLIGA na posição ON. Cuidado para não tocar a Alavanca de Controle nessa hora. Quando a demonstração começar, pressione START para exibir o menu Start/Options. Pressione START novamente para iniciar.

## GAME

Dois modos principais de jogo estarão disponíveis quando você começar o jogo pela primeira vez: Adventure (Aventura) e Tracks (Pistas). Antes de escolher um desses modos, você deve escolher seu corredor na Tela de Escolha de Personagem.

## ESCOLHENDO SEU PERSONAGEM

Use a Alavanca de Controle para destacar o personagem de sua escolha. Depois, pressione a Tecla A uma vez para selecioná-lo, e novamente para confirmar na mensagem 'OK?'

Outros corredores querendo participar de uma partida multiplayer podem fazê-lo pressionando START em seus controllers antes de escolherem um corredor.

Pressionar a Tecla B fará com que você volte uma tela ou cancele sua escolha. Depois de escolher seu corredor, você deve escolher se vai entrar nos Modos Adventure ou Tracks.

## ESCOLHENDO SEU JOGO

Se apenas um controller estiver conectado e um personagem escolhido, um menu oferecerá a escolha dos Modos Adventure ou Tracks. Quando mais de um jogador escolher um personagem, o game avançará automaticamente à tela de escolha de pistas do Modo Tracks.

## OPTIONS (OPÇÕES)

O menu de Opções oferece uma variedade de importantes escolhas pré-jogo:

## LANGUAGE (IDIOMA)

Esta opção está pré-definida em Inglês (English), mas pode ser alterada para diferentes idiomas movendo-se a Alavanca de Controle ← ou →. Este ajuste afeta todos os textos de menus e do jogo.

## AUDIO OPTIONS

Use esta opção para alterar o som do jogo para os Modos Stereo, Mono ou Headphones. As barras de rolagem permitem que você ajuste o volume da música de fundo e dos efeitos sonoros.

## SAVE OPTIONS

Esta opção abrirá um sub-menu que acessa a memória do jogo. Aqui você pode escolher qualquer jogo ou arquivo vazio em qualquer cartucho de Memória para Controller N64 conectado (se aplicável) ou um dos três arquivos de gravação do Cartucho de Jogo, e então gravar, carregar, apagar ou copiar o conteúdo de um arquivo para outro.

Arquivos de Diddy Kong Racing previamente gravados no Cartucho de Memória estão indicados com um ícone N64. Dados gravados de outros jogos estão indicados por um ícone de arquivo. As iniciais e o contador de balões mostrados como parte dos arquivos de DKR64 servirão para lembrar de quem é o jogo gravado naquele arquivo e quanto progresso foi feito.

Além dos jogos, você pode copiar ou apagar todos os tempos gravados no Cartucho de Jogo ou no Cartucho de Memória para Controller N64. Você também pode gravar no Cartucho de Memória para Controller N64 arquivos contendo seus melhores fantasmas (esses serão indicados mais tarde por um ícone fantasma). Fantasmas serão gravados no Cartucho de Memória para Controller N64 inserido no controller que os ganhou.

## CÓDIGOS MÁGICOS

As opções dadas nesta tela permitem que você insira novos códigos, chame uma lista daqueles já ativados, ou apague completamente a lista para começar novamente.

## RETORNAR

Escolha Return ou pressione a Tecla B enquanto estiver em qualquer menu para retornar à tela anterior.

## RUMBLE PAK

Diddy Kong Racing foi projetado para uso com o acessório Rumble Pak. O Rumble Pak será ativado quando você atingir um obstáculo ou outro corredor, acelerar rapidamente, frear, ou é claro, quando for atingido por uma arma inimiga! Se você desejar alternar entre usar um Rumble Pak ou um Cartucho de Memória para Controller N64, faça-o apenas quando indicado pelas mensagens na tela.

**CUIDADO:** quando trocar o Rumble Pak ou o Cartucho de Memória para Controller N64 durante o jogo, deixe o Console LIGADO. Trocar o Rumble Pak ou Cartucho de Memória para Controller N64 em qualquer outro momento que não quando indicado, pode fazer com que o game tenha mal funcionamento ou perca suas informações de jogo gravadas.

# MODO ADVENTURE

Este é o foco principal de uma partida de Diddy Kong Racing para um jogador, um modo de estória progressiva que coloca você contra todos os desafios que cada um dos quatro mundos têm a oferecer. Abra caminho apanhando Balões Dourados. Eles quebrarão o feitiço de Wizpig e destrancarão as portas das pistas, permitindo que você corra para ganhar mais balões e acesso a outras áreas.

Embora os segredos de algumas pistas permaneçam selados até mais tarde no jogo, sua estrutura não linear e livre para explorações assegura que você nunca se encontrará limitado a uma única pista ou área.

Escolha o Modo Adventure no Menu de Jogo para poder escolher entre os três arquivos de gravação do Cartucho de Jogo, todos os quais estarão inicialmente vazios. Quando existir dados nos arquivos, você poderá copiar o conteúdo de um deles para outro ou simplesmente apagá-los para abrir espaço para novos jogos.

Escolher um arquivo vazio começará um novo jogo. Depois de inserir suas iniciais (no máximo três letras), você verá uma breve seqüência de abertura que explica a causa dos problemas da ilha. Você também será apresentado a Taj, o misterioso Gênio da montanha que surfa num tapete e que foi tão rudemente expulso pelo invasor Wizpig.

## A ÁREA CENTRAL

Este é o coração da ilha, o local de onde todas as outras zonas são acessadas. Ao iniciar qualquer jogo, novo ou gravado, você será colocado na segurança da área central. Além de ligar os quatro mundos principais, esta área também possui características e serviços próprios. Ela oferece a chance de acostumar-se com a dirigibilidade dos veículos, longe da pressão das corridas. Ela também é um explorável mundo separado, e que, é claro, serve de morada para o Gênio sem-teto.

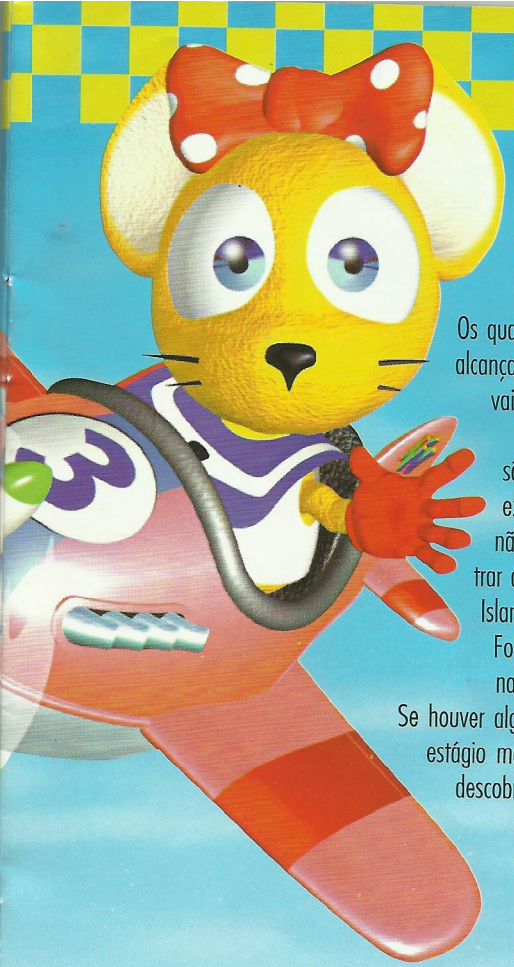
## FALANDO COM TAJ

Resmungando por causa da audácia da intromissão de Wizpig, Taj vagueia pela área central, aguardando. Você pode atrair sua atenção colidindo contra ele, ou se dirigindo até ele e tocando a buzina com a Tecla Z.

Se por acaso ele estiver fora de vista, experimente ir até o Local de Invocação (desenhado para representar o rosto dele) que está no meio da área central. Toque sua buzina para chamá-lo. O Gênio está muito contente por poder ajudá-lo da melhor maneira possível, e você precisará disso pois alguns mundos só podem ser alcançados em certos veículos. Fora das pistas, apenas Taj tem o poder de transformar seu carro em hovercraft ou avião e vice-versa!

Simplesmente escolha a opção "Change Vehicle" no menu que aparece quando você fala com ele para ganhar seu novo meio de transporte. Isso lhe dá liberdade para explorar até o último centímetro da área central; não há limite para o número de vezes que Taj pode executar este serviço para você.

Entretanto, uma vez que ele está fazendo o máximo para lhe ajudar, ocasionalmente o Gênio vai querer testar suas habilidades para ter certeza que você não está desperdiçando o tempo dele. Não se surpreenda se você se confrontar com um desafio pessoal ao visitar a área central!



## ALCANÇANDO OS MUNDOS

Os quatro mundos principais são facilmente alcançados a partir da área central, mas você vai ter que começar a pegar aqueles Balões Dourados antes de ter permissão para entrar em todos eles! Se você explorar com todos os três veículos, não terá muitos problemas para encontrar as portas para Dino Domain, Sherbet Island, Snowflake Mountain e Dragon Forest (consulte os Mundos, começando na página 27, para maiores detalhes). Se houver algo mais que você quiser visitar num estágio mais avançado... bem, você terá que descobrir sozinho as maneiras de chegar lá.

## OS LOBBIES

Cada um dos quatro mundos principais tem sua própria área central atrás das portas principais. Essas áreas são conhecidas como Lobbies. Cada Lobby tem um número de portas que leva a áreas específicas daquele mundo, todas com diferentes condições a serem obedecidas antes de serem abertas a você.

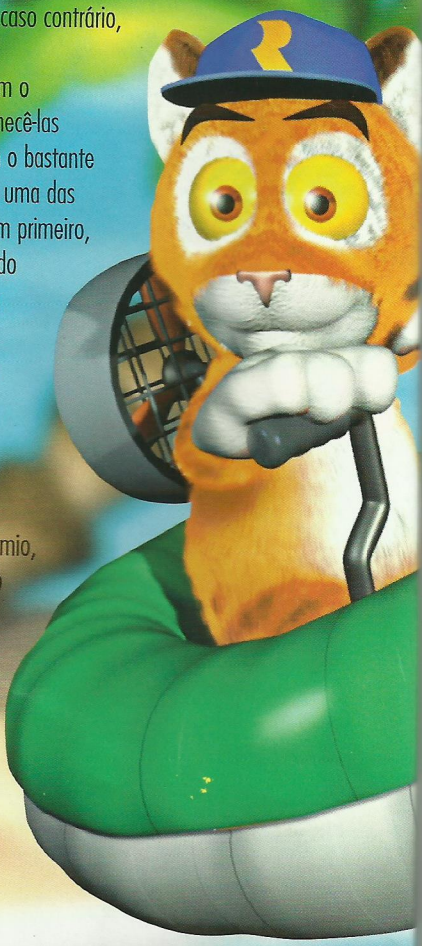
## PISTAS DE CORRIDA (ESTÁGIO 1)

Cada uma dessas portas possui um ícone balão mostrando o número de Balões Dourados que você precisa ter apanhado antes de ganhar acesso. Se já alcançou aquele número, então a porta se erguerá automaticamente conforme você se direciona a ela – caso contrário, ela permanecerá trancada.

As pistas de corrida atrás dessas portas formam o coração de cada mundo, e você precisará conhecê-las como a palma de sua mão antes de ficar bom o bastante para ir atrás de Wizpig. Seu objetivo em cada uma das pistas é superar seus adversários e terminar em primeiro, o que lhe concederá um precioso Balão Dourado de Taj. Existem outros objetivos em cada pista que podem exigir um tratamento diferente, mas seu alvo principal é o Balão Dourado que você precisa para abrir outra porta.

Quando você vence a corrida e recebe seu prêmio, o símbolo na porta muda para um Balão Dourado.

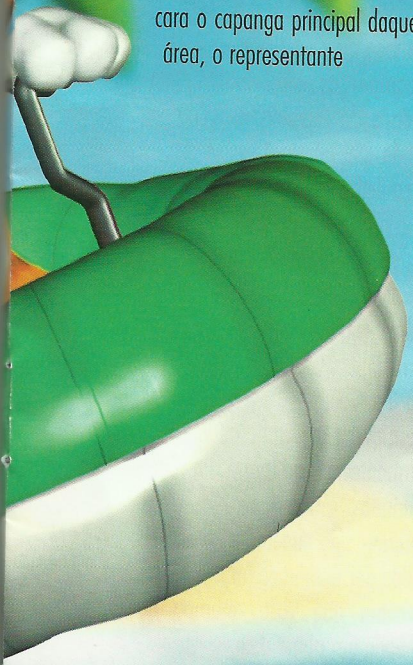
Como bônus, depois de ganhar o primeiro prêmio, mas antes de derrotar o chefe para começar o próximo estágio, o reingresso na fase trará uma seleção de veículos que você pode usar para correr, ao invés de apenas aquele que é característico da pista.



## ÁREA DO CHEFE (ESTÁGIO 1)

A fase do Chefe dentro de cada mundo é acessada por uma porta marcada por um par de mãos agarrando a fechadura. Essa porta abre-se pela primeira vez quando todas as pistas daquele mundo tiverem sido vencidas e um balão de cada uma for apanhado; independente de quantos outros balões você tenha conseguido pegar.

Atrás da porta você enfrentará cara-a-cara o capanga principal daquela área, o representante mais poderoso daquele mundo.



Uma das primeiras coisas que o astuto Wizpig fez quando chegou foi tomar controle dessas pobres criaturas com sua mágica. Ele forçou todos eles a guardar um pedaço do precioso amuleto que o mantém seguramente isolado, longe de qualquer um que poderia estragar sua diversão. Nenhum dos Chefes são maus de nascença, e poderiam ajudá-lo de bom grado se pudessem quebrar o feitiço que os aprisiona. Ao invés disso, o melhor que eles podem fazer é desafiá-lo para uma corrida justa. Vencer a corrida enfraquecerá o domínio mágico de Wizpig.

A porta do Chefe permanecerá aberta para que você possa desafiá-lo repetidas vezes até vencer. Quando isso acontecer, o Chefe se recuperará do feitiço de Wizpig apenas o suficiente para acionar o Silver Coin Challenge (Desafio das Moedas Prateadas). Isso coloca oito moedas em cada uma das quatro pistas já vencidas e lhe dá a chance de conseguir outro conjunto de Botões Dourados...

## PISTAS DE CORRIDA (DESAFIO DAS MOEDAS PRATEADAS)

Ao retornar ao Lobby depois de derrotar o chefe pela primeira vez, você notará que o ícone Balão Dourado em cada uma das portas das pistas desapareceu, dando lugar a um balão renumerado. Ele indica o novo total de balões necessários para que a porta se abra.

Quando tiver apanhado o suficiente para quebrar esse feitiço reforçado, você será convidado a aceitar o Desafio das Moedas Prateadas! Seja o melhor novamente, apanhe todas as oito moedas e termine em primeiro para ganhar seu segundo balão de cada pista. Obtenha sucesso, e não um, mas dois Balões Dourados aparecerão na porta da pista para proclamar sua vitória ao mundo!

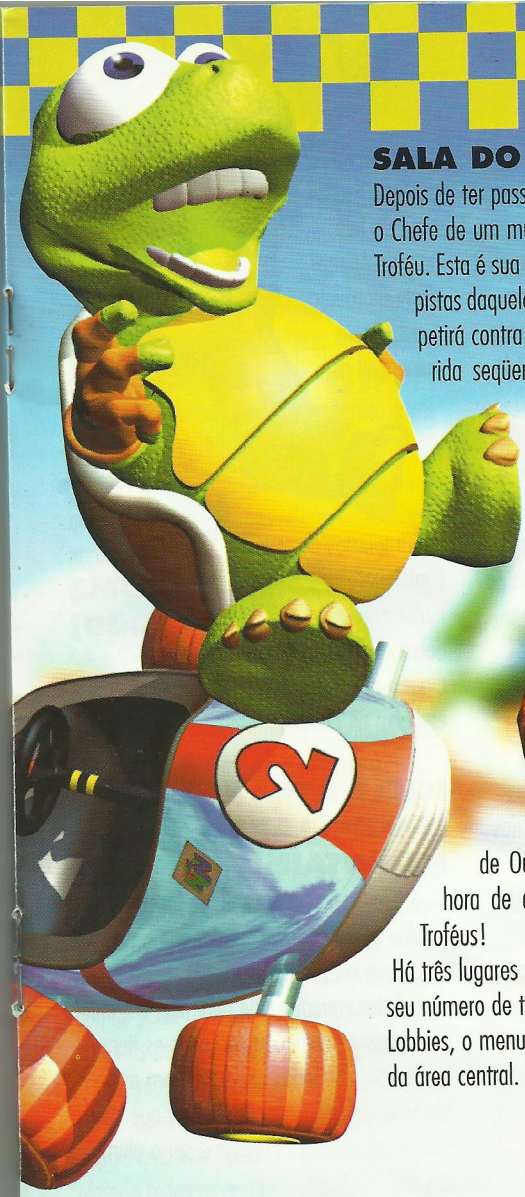
## ÁREA DO CHEFE (ESTÁGIO 2)

Depois de derrotar o Chefe pela primeira vez, a porta para sua área é estampada com o rosto carrancudo de Wizpig para indicar que lá dentro encontra-se o segundo desafio - chega de aquecimentos! Quando todas as quatro pistas tiverem sido vencidas duas vezes e todos os oito Balões Dourados tiverem sido apanhados, essa porta se destrancará pela segunda vez e revelará o verdadeiro desafio do Chefe. Chegue em primeiro mais uma vez e você receberá duas recompensas importantes: um pedaço do amuleto de Wizpig, sendo que quatro deles abrem o caminho para o confronto com o valentão intergaláctico; e a ativação do altamente octanado Modo Trophy (Troféu) daquele mundo.

Você também perceberá que a fotografia de Wizpig terá desaparecido da porta do Chefe quando ambos os desafios tiverem sido superados, e substituída por uma imagem de Taj para mostrar que você retomou aquele mundo em nome dele.

## SALA DO TROFÉU

Depois de ter passado por todas as corridas e derrotado o Chefe de um mundo duas vezes, você abrirá o Modo Troféu. Esta é sua chance de mostrar o domínio total nas pistas daquele mundo! Aceite o desafio e você competirá contra todos os sete corredores em uma corrida seqüencial de quatro estágios. Pontos são concedidos em estilo Grande Prêmio entre as pistas. Para conquistar o maior prêmio, você precisará ter a melhor média total até o final. Não chegar em primeiro lugar em uma corrida não significa que você falhou, contanto que compense em outra pista. Troféus de Ouro, Prata e Bronze serão concedidos, mas é claro que apenas o de Ouro terá importância quando chegar a hora de descobrir o verdadeiro significado dos Troféus!



Há três lugares que lhe oferecem a chance de verificar seu número de troféus: as estantes de troféus nos Lobbies, o menu de status de T.T., e a placa na praia da área central.

## FASES DE DESAFIO

A única coisa que pode abrir a porta para a área de desafio de cada mundo é uma chave que T.T. escondeu em uma das quatro pistas de corrida. Você pode procurar pela chave em qualquer modo - você pode até abandonar a corrida depois de achá-la. Pegar a chave qualificará você imediatamente para a entrada na Fase de Desafio, que é diferente em sua estrutura em cada um dos quatro mundos. O objetivo aqui é superar seus três adversários controlados por computador para ganhar um pedaço do misterioso amuleto de T.T. A seguir, uma descrição de todas as Fases de Desafio:

## FIRE MOUNTAIN (DINO DOMAIN)

O objetivo aqui é chocar três bebês dinossauro antes que algum de seus adversários o faça. Dê um rasante para pegar seu primeiro ovo no centro da arena, em seguida devolva-o rapidamente a seu ninho. Cada um dos quatro ninhos está claramente identificado com uma fotografia de seu corredor correspondente.

O processo de incubação começa quando cada ovo é depositado no ninho ao se pressionar a Tecla Z. Por alguns segundos, o ícone ovo abaixo da imagem de seu corredor, na parte de cima da tela, piscará. Apenas neste momento, o ovo estará vulnerável as

más-intenções de seus rivais! Defenda bem seu ninho e o dino chocará, deixando você livre para mergulhar em direção ao novo ovo que aparecerá lá embaixo na arena.

## ICICLE PYRAMID (SNOWFLAKE MOUNTAIN)

Se o que você está procurando for uma batalha direta onde vale tudo, então esta pista deve ser mais o seu estilo. Corra pelos congelados corredores da pirâmide, caçando seus rivais e mandando ver todos os itens que encontrar! Todos começam com oito bananas, perdendo duas cada vez que são atingidos; seu único objetivo é ser o último em pé...

## DARKWATER BEACH (SHERBET ISLAND)

Esta é a segunda das zonas de batalha sem regras, situada na normalmente tranqüila costa de Sherbet Island. Só que no entanto, ela não está tão tranqüila, pois vocês quatro estarão voando em busca de itens para se detonarem mutuamente. Novamente, vocês começarão com oito bananas cada; seu objetivo é continuar com algumas bananas quando seus adversários não tiverem mais nenhuma!

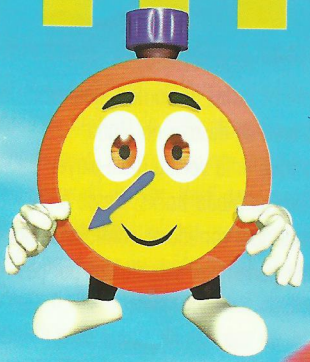
## SMOKEY CASTLE (DRAGON FOREST)

Similar em princípio ao desafio da Fire Mountain, nesta arena você tentará encher seu baú de tesouro com dez bananas antes que seus adversários possam fazer o mesmo. As bananas aparecem espalhadas por toda a pista e automaticamente saltarão de seu carro para dentro do baú apropriado conforme você estiver a uma determinada distância. Entretanto, não deve levar muito tempo para que você perceba que só pode carregar duas bananas de cada vez...

O que você deve fazer com o amuleto de T.T. depois que tiver completado todos os quatro desafios? Bem, temos certeza de que você pensará em algo. Semelhante as pistas de corrida, ganhar entrada à área de desafio no Modo Adventure abre uma versão multi-player daquela fase no Modo Tracks. Nessa área, todos e quaisquer corredores controlados por computador podem ser substituídos por pessoas.

## EXIT

Claramente identificada com grandes letras negras, a porta Exit (Saída) fornece o caminho de volta à área central. Ela nunca, sob nenhuma circunstância, estará trancada, portanto não fique claustrofóbico!



## FALANDO COM T.T.

Assim como a área central serve de moradia para Taj (enquanto ele está barrado de seu lar habitual), você encontrará sempre T.T. no Lobby. T.T. é o organizador principal do Modo Time Trial e mexe com tudo naquela área, mas também pode prestar um ou outro serviço. Atraia sua atenção colidindo contra ele ou tocando sua buzina nas proximidades.Ele aparecerá para papear, mostrando o menu de T.T., descrito abaixo:

## STATUS

Uma apresentação de todos os itens importantes que você apanhou - não apenas no mundo atual, mas em todo o jogo. Começando com o número de Balões Dourados no topo, a lista mostra os pedaços dos amuletos de Wizpig e T.T., os Troféus e as chaves ganhas ou encontradas até o momento.

## TIME TRIAL

Pressione a Alavanca de Controle ← ou → para acionar esta opção e alterar o modo da próxima pista que você entrar. O ajuste pré-estabelecido é Time Trial Off, que o colocará contra os outros corredores em uma tentativa de chegar em primeiro lugar e ganhar seu prêmio. Time Trial On coloca você sozinho na pista, sem oferecer nenhum prêmio a não ser a emoção de superar seu melhor tempo. Ele será representado por seu fantasma se você tentar a mesma pista no Modo Time Trial mais do que uma vez. O principal objetivo deste modo é familiarizar-se com a pista e seus perigos, aumentando suas chances em todos os outros modos. Entretanto, como o Time Trial é a especialidade de T.T., pode ser que você o convença de que é um desafio à sua altura e mais tarde ele aceite enfrentá-lo!

## RETURN

Esta opção interrompe a conversação e retorna ao jogo.

## A Tela de Jogo

Contador de Bananas

Tempo Decorrido

Seta de Direção

Colocação

Volta Atual

Arma Disponível

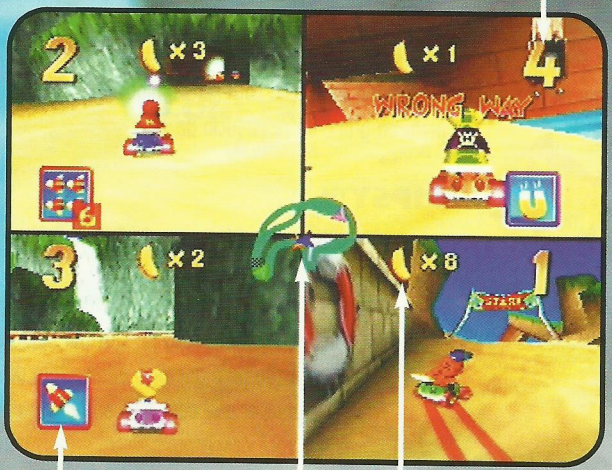
Radar da Pista (pode ser alternado para Velocímetro)

**Modo Adventure**

# MODO TRACKS

Essencialmente relacionado ao Modo Adventure para um jogador, o Modo Tracks oferece a emoção de uma corrida solo contra o relógio (muito parecida com o Modo Time Trial no Adventure) ou uma corrida multi-player entre competidores humanos. Até quatro jogadores podem tomar parte na ação, simplesmente pressionando START na Tela de Escolha de Personagem, e depois movendo seus cursores 1P/2P/3P/4P aos corredores de sua preferência.
A Tela de Escolha de Pista do Modo Tracks oferece uma lista completa das pistas disponíveis abrangendo todas as quatro pistas de corrida, a Fase Desafio, e a corrida do Troféu de cada um dos quatro mundos. Entretanto, inicialmente apenas a primeira fase de cada mundo estará disponível - outras terão que ser conseguidas abrindo-se suas portas no Modo Adventure.
Para escolher uma pista, use a Alavanca de Controle para destacar sua escolha. Pistas disponíveis estão marcadas com seus nomes e uma imagem de Taj ou de Wizpig, dependendo do fato dessas pistas terem sido abertas ou não no Modo Adventure. Pistas não disponíveis também apresentam Wizpig, mas com um ponto de interrogação no lugar dos nomes. Ao escolher uma pista não disponível você verá apenas uma imagem estática, mas escolha uma pista disponível e a janela apresentará uma demonstração da pista. Pressione a Tecla A para avançar à Tela de Informações da Pista, que apresenta sua melhor volta e tempo e o número de balões apanhados no Modo Adventure. O próximo menu permite a escolha dos veículos disponíveis para aquela pista. No modo multi-player, os corredores não têm que escolher o mesmo veículo se mais do que um estiver disponível. Quando essa escolha tiver sido confirmada, a opção de um Time Trial será apresentada, a menos que haja mais do que um jogador esperando para participar. Nesse caso, a corrida começará imediatamente. Ativar o Modo Time Trial levará apenas você e, se aplicável, seu fantasma, a aparecer na pista para disputar o melhor tempo. Não escolher o Modo Time Trial significa que todos os jogadores, humanos e controlados por computador, reunir-se-ão na linha de largada. No modo multi-player, o número de corredores controlados por computador na pista também é ajustável para que você possa armar uma intensa competição entre você e um amigo ou levar todo mundo para a pista para um vale-tudo!
A corrida começará depois que a última mensagem "OK?" aparecer. Pressionar a Tecla B em qualquer estágio antes disto, levará você um passo para trás no processo de escolha.

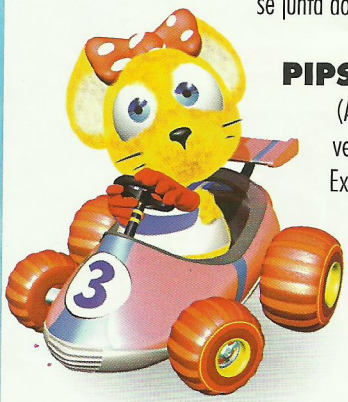
## A Tela de Jogo



# OS PERSONAGENS

## TIMBER™

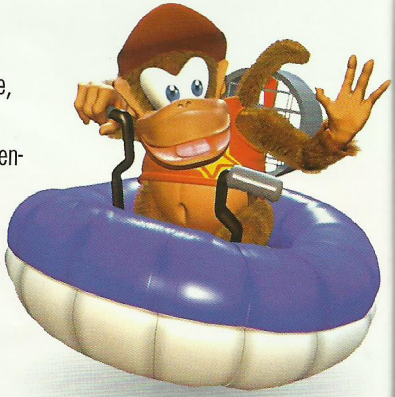
((Aceleração média, peso médio, boa dirigibilidade, velocidade máxima média)
Um alegre jovem tigre, Timber ficou responsável pela ilha enquanto seus pais visitavam seus velhos amigos em Kong Country. Desesperado por expulsar Wizpig e colocar tudo de volta ao normal antes que eles retornem, Timber tira um racha com seus amigos e se junta ao grupo de resistência de Taj!



## PIPSY™

(Aceleração alta, peso leve, excelente dirigibilidade, velocidade máxima média)
Expulsa de sua montanha pelo perverso Wizpig, Pipsy, a ratinha, recorre a seus amigos por ajuda e lhes dá outra razão para querer o intruso fora dali. Ela pode parecer delicada, mas enfrente-a em uma corrida e você descobrirá que ela é mais durona do que parece!

## DIDDY KONG™



(Aceleração média, peso médio, boa dirigibilidade, velocidade máxima média)
Reconhecido como herói depois de todas suas aventuras em Kong Country, o jovem primata é um velho amigo de Timber e não pensa duas vezes para responder a seu pedido de socorro. Com sua família cuidando dos hóspedes, ele consegue escapar sem que eles percebam.

## BANJO™

(Aceleração baixa, peso pesado, boa dirigibilidade, velocidade máxima alta)

Mesmo antes do começo de sua futura parceria com Kazooie, Banjo não é de recusar uma aventura. De modo que, quando Squawks trouxe a mensagem de seu amigo Diddy Kong, o Urso enfiou algumas coisas em sua fiel mochila e deu no pé

## CONKER™

(Aceleração média, peso médio, boa dirigibilidade, velocidade máxima média)

Outro amigo que Diddy Kong fez em uma de suas intermináveis aventuras com Donkey Kong. Conker é também um louco por exploração que agarra qualquer chance de escapar da pouco interessante rotina diária de um esquilo. Ele está ansioso por se juntar a Banjo assim que o urso aparecer.

## BUMPER™

(Aceleração média, peso médio, boa dirigibilidade, velocidade máxima média)

Diferente da maioria de sua espécie, Bumper, o texugo, prefere velocidade e emoções a um tranqüilo estilo de vida noturna. Ele fica até mais empolgado do que seus amigos quando descobre a quantidade de emoções e corridas que estará envolvida na cruzada para se livrar de Wizpig...

## TIPTUP™

((Aceleração alta, peso leve, excelente dirigibilidade, velocidade máxima média)
TipTup, a tartaruga, é outro membro do seleto grupo de animais amigos, mas devido a sua natureza nervosa (e talvez até um pouco desajeitada), ele nunca foi particularmente apreciador das corridas que os outros parecem gostar tanto. No entanto, parece que agora ele não tem muita escolha!

## KRUNCH™

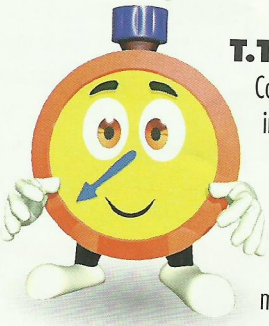
(Aceleração baixa, peso pesado, difícil dirigibilidade, velocidade máxima alta)
Ver Diddy Kong partir tão repentinamente deixou os Kremlings muito intrigados, de modo que Krunch vai atrás dele para se certificar de que não há nenhum plano anti-Kremling sendo tramado. Diddy Kong, Timber e companhia não confiam muito nele, mas Krunch insiste que está lá apenas para dar uma mão...

## DRUMSTICK™

O mais experiente corredor da ilha, Drumstick era a grande esperança dos animais de se verem livres do intruso. Infelizmente, algo parece ter dado errado e ele não tem sido visto desde que saiu para fazer uma vigília. Será que ele foi vítima de um dos feitiços de Wizpig?

## TAJ™

Expulso de sua montanha e despojado de sua lâmpada, esse antigo gênio não está exatamente satisfeito com o desprezível Wizpig. Agora, ele está a procura de um campeão para enfrentar o hóspede indesejado, e com sorte, ensiná-lo boas maneiras!

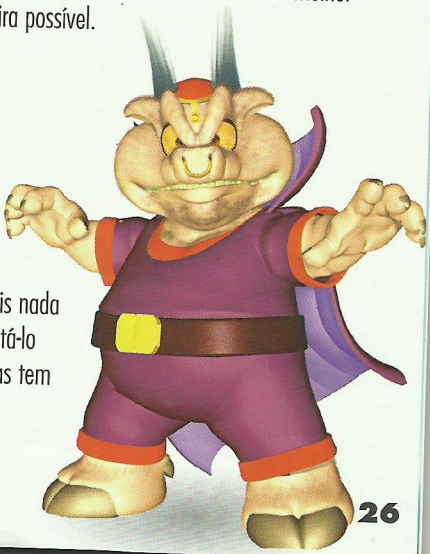


## T.T.™

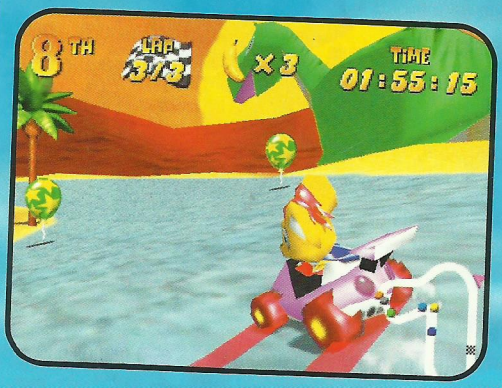
Como Taj, o encarregado das pistas está menos que impressionado com o comportamento de Wizpig, mas em seu caso, a razão é que o bandido selou suas amadas pistas de corrida. Ele não pode fazer muito sozinho, mas certamente está ansioso para ajudar os animais em sua missão da melhor maneira possível.

## WIZPIG™

O bandidão em pessoa, um malévolo viajante espacial que pula de planeta em planeta procurando por lugares legais para ficar e causar confusão até que não reste mais nada para divertí-lo. Ninguém nunca conseguiu chutá-lo para fora antes que ele ficasse entediado, mas tem que haver uma primeira vez...



# OS MUNDOS

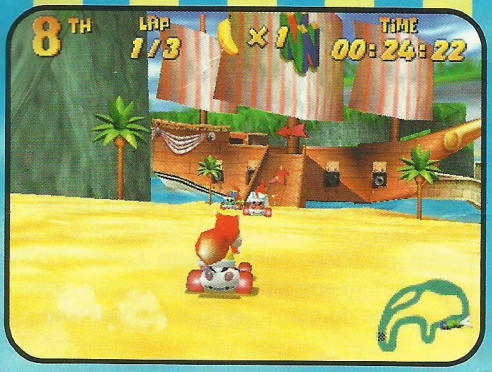



## DINO DOMAIN

Realmente um elo perdido. Um mundo onde pesados herbívoros e estridentes pterodáctilos vivem em harmonia sob um agradável céu cor de ferrugem, nem ligando para os carros e aviões que passam rasgando. O local tem seus perigos, mas não é assim em todo lugar? Neste mundo, você correrá entre paisagens tão variadas como o tranqüilo vale de Ancient Lake, as borbulhantes cavernas de lava de Hot Top Volcano, o mistério do desaparecimento do crepúsculo de Fossil Canyon e os restos de uma civilização há muito esquecida em Jungle Falls.

## SNOWFLAKE MOUNTAIN

As escarpas permanentemente congeladas de Snowflake Mountain são bem inóspitas na maioria das vezes, mas quando o negócio é testar sua proeza, esse é o melhor lugar. Túneis congelados, gigantescas pontas de gelo e vastos campos de neve combinam-se para formar algumas descabelantes pistas. Aqui você terá a chance de atingir a velocidade máxima na geleira de Everfrost Peak, rodar o looping nas cavernas de Walrus Cove, derrapar entre as instáveis rochas de gelo em Snowball Valley e cruzar a névoa estrelada de Frosty Village.




## SHERBET ISLAND

A idéia de um paraíso tropical é posta em prática em Sherbet Island, onde não há viva alma e o silêncio é totalmente relaxante. Antigamente lar de contrabandistas e piratas, foi desde então abandonada às araras, palmeiras e ondas azuis. Algumas pistas surpreendentemente variadas foram criadas aqui, indo desde as ensurdecedoras cachoeiras de Whale Bay e os interligados bancos de areia de Pirate Lagoon aos arenosos túneis costeiros de Crescent Island e o covil deserto dos contrabandistas conhecido agora como Treasure Caves.

## DRAGON FOREST

Uma área antiquada, quase medieval, onde os torneios de cavaleiros ainda existem, heróis vagam em busca de donzelas raptadas, e onde a última coisa que você esperaria ver é um grupo de veículos modernos disputando cada palmo de terra e voando baixo em frente ao castelo local! Em Dragon Forest, você poderá surfar a corrente de toras de Boulder Canyon, cruzar as alvoroçadas ruas de Greenwood Village, fazer o vento soprar nas enormes clareiras de Windmill Plains e ficar bem esperto em Haunted Woods.

## IMPORTANTE

AVISO: A cópia de qualquer jogo Nintendo é ilegal e estritamente proibida por leis de direitos autorais nacionais e internacionais. Cópias de "back-up (memória)" ou de "arquivo" não são autorizadas e não são necessárias para proteger seu software. Os infratores serão penalizados.

Esse jogo Nintendo não foi designado para ser usado com qualquer aparelho de copiagem não autorizado. O uso de tais aparelhos invalidarão a garantia sobre o seu produto Nintendo. A Nintendo (e/ou qualquer licenciada ou distribuidor Nintendo) não é responsável por quaisquer danos ou prejuízos causados pelo uso de tais aparelhos. Se o uso de tais aparelhos causar uma interrupção no seu jogo, desconecte o jogo normalmente. Se seu jogo parar de funcionar e você não tiver nenhum aparelho conectado a ele, por favor entre em contato com nosso serviço de atendimento ao consumidor.

O conteúdo desse aviso não interfere com seus direitos regulamentares.

Esse manual e outros materiais impressos que acompanham esse jogo são protegidos por leis de direitos autorais nacionais e internacionais.

O aluguel desse jogo sem permissão da Nintendo ou de suas licenciadas é estritamente proibido.

Para maiores informações e assistência, por favor entre em contato com Gradiente Entertainment Ltda.

# ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

O seu Nintendo conta com Assistência Técnica e postos autorizados, em todo o território nacional.
A esses postos autorizados a Gradiente Entertainment oferece amplo suporte de treinamento de pessoal técnico, manuais completos de serviços e peças originais de reposição.
Por isso recomendamos que qualquer reparo que seu aparelho necessite sempre seja efetuado nesses locais, mesmo após o término do período de garantia.
O endereço e o telefone dos postos autorizados estão relacionados em lista específica que acompanha o produto.
O Certificado de Garantia encontra-se anexo ao folheto de informações ao consumidor. É muito importante sua leitura.
Durante o período de garantia, todos os serviços são inteiramente gratuitos (material e mão-de-obra), respeitadas as condições expressas no Certificado. Havendo despesas decorrentes de transporte e embalagem, elas serão cobradas.
A Gradiente Entertainment não se responsabiliza pelos consertos ou alterações efetuados por técnicos ou pessoas não autorizadas.

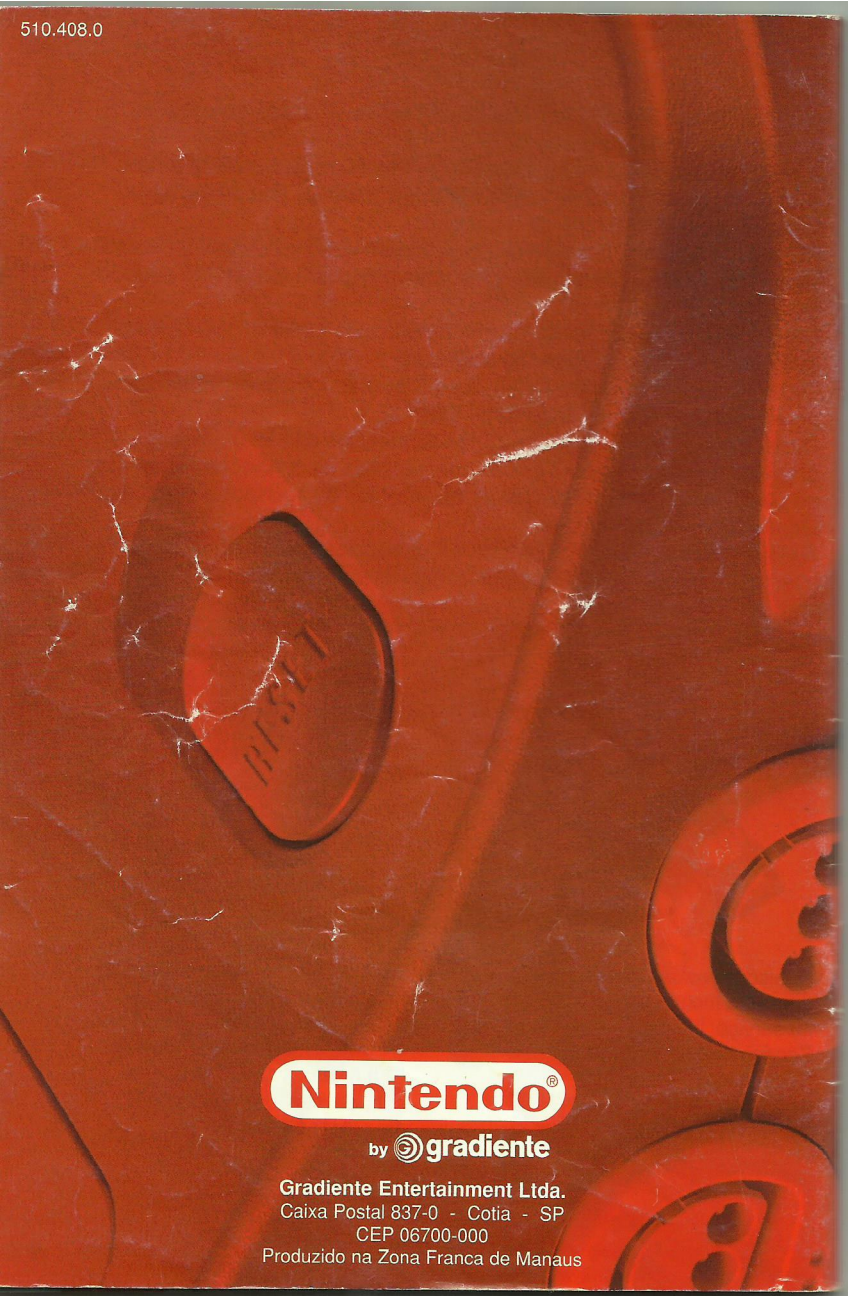
POWER LINE

Nintendo

Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação, manutenção ou serviço, ligue para o nosso Serviço de Atendimento ao Consumidor - Horário:
2ª a 6ª das 8:15 às 18:00 H -
Tel.: (011) 5505-4470

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo: Horário:
2ª a 6ª das 8:15 às 20:00 H e sábado das 10:00 às 16:00 H
Tel.: (011) 5505-4460

510.408.0



Nintendo®

by gradiente

**Gradiente Entertainment Ltda.**
Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP
CEP 06700-000
Produzido na Zona Franca de Manaus